

---

**AMSTRAD CPC**  
**464 - 664 - 6128**

---

# **FIRESCAPE**



**FRANCE IMAGE LOGICIEL**



## DISQUETTE

■ Mettez sous-tension les différents éléments suivant :

- le téléviseur ou le moniteur ,
- le ou les lecteurs de disquettes,
- l'unité centrale.

■ Introduisez la disquette dans le lecteur, la face contenant le jeu "FIRESCAPE" vers le haut.

■ Tapez **RUN "FIL"** et appuyez sur **ENTER**.

## CASSETTE

■ Mettez sous-tension les différents éléments suivant :

- le téléviseur ou le moniteur,
- l'unité centrale.

■ Introduisez la cassette du jeu "FIRESCAPE" dans le lecteur.

Si votre AMSTRAD contient un lecteur de disquettes intégré ou relié, vous devez d'abord taper | en appuyant simultanément sur shift et @ puis **tape** et valider en pressant la touche **ENTER**. Vous signalez ainsi que vous passez en mode cassette.

Ensuite pour tous les AMSTRAD, appuyez simultanément sur **CONTROL** et la petite touche **ENTER**, (ou tapez **RUN"**).

Enfoncez la touche **PLAY** du lecteur et appuyez sur n'importe quelle touche du clavier. Le programme se charge automatiquement.

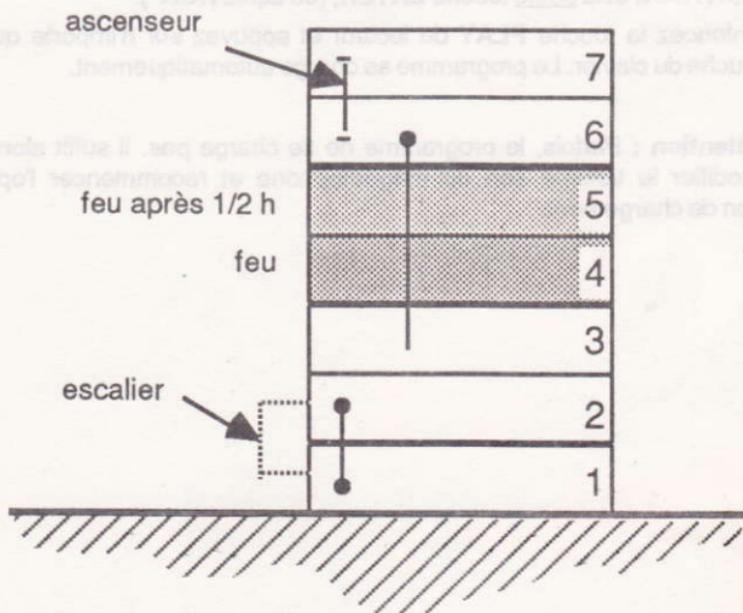
**Attention :** Parfois, le programme ne se charge pas. Il suffit alors de modifier le volume son du magnétophone et recommencer l'opération de chargement.

Réveillé par une curieuse odeur de fumée dans votre chambre au sixième étage d'un hôtel, vous vous apercevez avec effroi que le feu a pris pendant la nuit au quatrième étage. Toutes les personnes ont été évacuées, excepté vous ! Sans perdre une seconde, vous devez trouver la sortie...

## DEROULEMENT DU JEU

De nombreux obstacles renforcent la difficulté du jeu :

- le temps qui vous est imparti est limité (une heure environ),
- à chaque passage dans une zone enfumée, votre niveau de vie se consume jusqu'à vous réduire en cendres...
- 25 objets différents disposés dans l'hôtel devront être trouvés pour vous aider. Mais attention, vous pouvez prendre au maximum 5 objets. La sélection sera dure...
- 3 ascenseurs et un escalier vous permettent d'évoluer à tous les étages. Mais attention, deux des trois ascenseurs sont en panne. Il vous faudra les réactiver en remettant les fusibles dans l'armoire de commande. D'autre part, ils ne desservent pas les mêmes étages. Voici, ci-dessous, un plan de l'hôtel :



## DEPLACEMENT

1- par ordre (voir la liste ci-dessous) :

Exemple d'utilisation :

- vous êtes devant un meuble à deux tiroirs.

<u>ORDRE</u>	<u>REPONSE</u>
EXAMine MEUble	: C'est un meuble ordinaire à 2 tiroirs
EXAMine TIROirs	: Les tiroirs sont fermés
OUVre TIROirs	: O.K.
EXAMine TIROirs	: Dans l'un des tiroirs, il y a un mouchoir
PREnds MOUchoir	: O.K.
INVentaire	: Vous avez un mouchoir

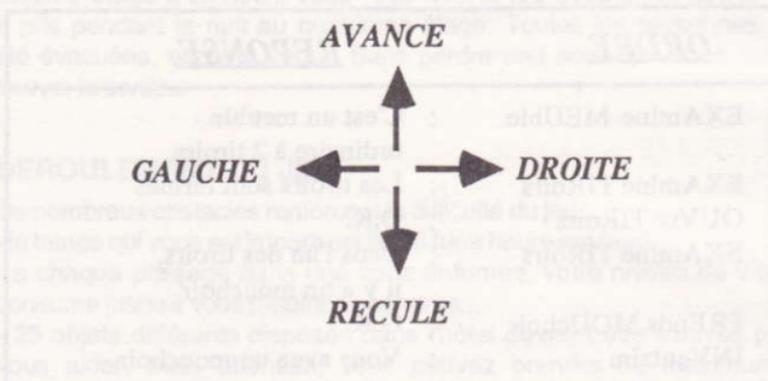
Vous remarquerez que seules les trois premières lettres du mot suffisent.

## LISTE COMPLETE DES ORDRES

DROITE	PRENDS	OBSERVE
GAUCHE	ATTRAPE	EXAMINE
AVANCE	LACHE	REGARDE
RECULE	POSE	FERME
MONTE	REPOSE	OUVRE
DESCENDS	DEPOSE	ALLUME
ETEINDS	POUSSE	CASSE
DEVISSE	BRISE	DEFONCE
ENLEVE	ENFONCE	SOULEVE
METS	DETRUIT	SUICIDE
APPUIE	INVENTAIRE	

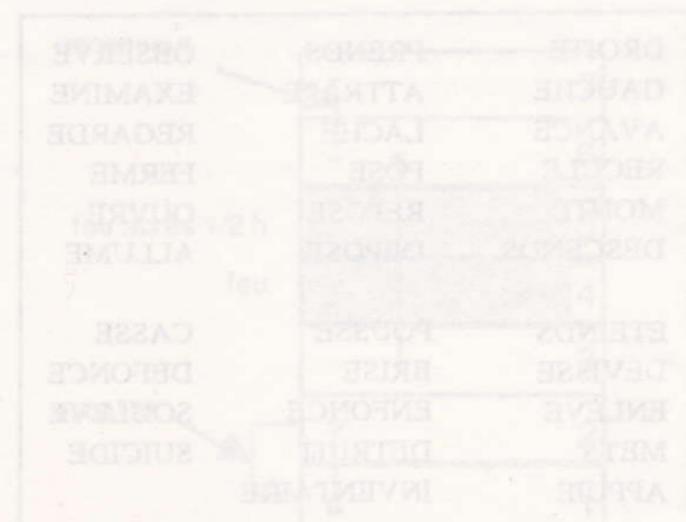
**Remarque :** la touche **ENTER** ne sert qu'à annuler la commande de déplacement.

2- par les quatre touches fléchées :



**Remarque :** vous avez la possibilité d'utiliser la commande "SUicide", si vous avez perdu le moral.

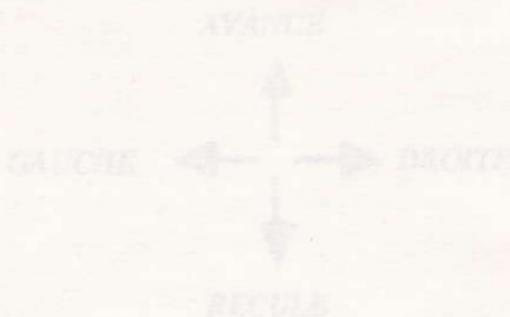
Bonne chance...





Remarque : les lettres AVANCE, RECULE, GAUCHE, DROITE ne sont valides qu'en commande de déplacement.

2- par les quatre touches fléchées



Remarque : dans tout le positionnement, l'axe de commande "Z" doit être aligné avec l'axe vertical.

Bonne chance...

© 1987 FIL

Tous droits de reproduction, d'adaptation  
et de traduction réservés pour tous pays

FRANCOISE